DMG-LAJ

リトルマスター

ライクバーンの伝説

取扱説明書

ゲームボーイ™ 専用カートリッジ

このたびは『リトルマスター・ライクバーンの伝説』をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この『取扱説明書』は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。
また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5. 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

目次

ストーリー……2
各章のお話……4
コントローラーの使い方……8
戦いのルール……10
さあ出撃だ!!……12
戦闘方法を覚えよう……14
進行ウインドウ……18
レベルアップ……20
体力について……21
合体……22
シナリオクリア……23
各画面のみかた……24
シナリオ1をプレイしてみよう……26
戦いのヒント……28
地形について……30
主なモンスター一覧……32

STORY

──むか～し昔のお話じゃ。ラクナマイト大陸のはずれに、ライナークという豊かな王国があったと。小さい国じゃったが、人々は国王リチャード三世の下で、幸せに暮らしておった。

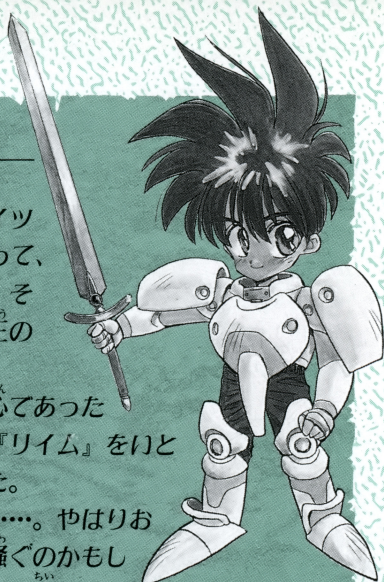
ところがじゃ、いつのころからか、ゲザガインという悪者が、自らを悪の帝王と名乗り、ラクナマイト大陸に君臨しようと現れたのじゃ！　ゲザガインの恐るべき魔力と、モンスター軍団の前に、ラクナマイト大陸の国々はなすすべもなく制圧されていきおった。

みるみる戦火は広がり、ついにライナークにもゲザガインの魔の手が、のびてきたのじゃ。

ライナーク王国騎士団は、総出でゲザガイン軍団を迎え撃ったが、圧倒的な敵勢力の前に苦戦を強いられて、被害は広まる一方じゃ……。

そのとき。一人の若者、リイムは決心したのじゃ。

「ゲザガインは、オレが倒す！」

リイムはさっそく、ミノタウ

ロスのモーモー・ダイナマイツのほか、力強い仲間をつのって、ゲザガイン討伐隊を組んだ。そうして、彼らはリチャード王の指示を仰ぎにいったのじゃ。
リチャード王は、彼の腹心であった勇敢なる騎士ライトの息子『リイム』をいとしげに見つめると口を開いた。
王「そうか、行くと申すか……。やはりおぬしの体に流れる父の血が騒ぐのかもしれぬな……。リイム。もうあの小さかった子供ではない……立派な男になったな。その輝く瞳は、おぬしの父、ライトにそっくりであるぞ。」
リイム「ありがとうございます。」
王「よいか。くれぐれも無理をして父のように命を落とすでないぞ。ときには退くも勇気だということを忘れてはならん。おぬしは一人ぼっちではないのだからな。 おぬしを愛する者たちを悲しませるでないぞ。さあリイムよ、ゆくがいい。健闘を祈っておるぞ。」
――こうして。一人の勇者『リイム』の伝説が始まったのじゃ。

各章のお話

リトルマスター・ライクバーンの伝説は、『勇者リイム』が『魔導士ゲザガイン』を倒すまでが、小さなお話に分かれています。リイムは、ライナーク王国の中を移動しながら魔物と戦っていくわけです。大きなメインマップが、ライナーク王国で、シナリオを選ぶと各場所の小さなマップに展開していきます。

ライナーク王国のメインマップ

1章　勇者の旅出ち

ゲザガインの軍勢がライナーク王国にも迫ってきていた。これを撃破すべく、リイムも戦闘に加わることとなった。父の形見のヨロイと剣で装備したリイムは、ライム姫に「必ずゲザガインを打ち破って帰る」と約束するのであった。リイムは仲間の魔物を集め勇者軍を結成し、出撃していった…。

さあ、いよいよ出撃だ！

2章　あやかしの神殿

王国の守り神でもある西の神殿に魔物の軍勢が攻め込んでしまった。あの神殿には不思議な力があり、生命と生命が一つになる所だと言われている。あの神殿が攻め落とされるようなことがあれば、この城に攻め込んでくるのも時間の問題だ。リイムよ、西の神殿に向かい、奴らの侵攻をくいとめてくれぬか?

左に見える石組が神殿かな？

3章 竜巻パニック

ほう、リイム、タイフーンに行くのか。あそこに行くのなら風の流れに気を配ることだな。頻繁に竜巻が発生している危険な地域だからな。竜巻に巻き込まれると、ダメージこそ受けないが、たちまち上空に舞い上げられ、はじき飛ばされてしまうのだ。竜巻に注意しながら魔物と戦わなくてはいけないぞ。

初めに村に立ち寄ってみよう

4章 幻の湖

ライナークの南に広がる広大なカピ砂漠。そこに不思議な湖が現れ、旅人を惑わすのだという。旅人が追えども追えどもその湖にはたどり着くことができず、幻のように消えては、また別の場所に姿を現すそうなのだ。この不思議な噂の真相を確かめるべく、リイムはカピ砂漠へと向かった。

ずいぶん敵の魔物が多いな…

5章 森を守れ

王様が不安そうな顔をしてつぶやいている、「ガットの村の大切な財産であるナームの森を、魔物が伐採しているらしいのじゃ。このままでは、森の木が一本残らず切られてしまう。そこで、リイムよ、お主の出番となるのじゃが…。ナームの森に向かい、魔物を追い払い、村の連中を守ってやってはくれぬか?」

戦闘中にきこりが出てくるぞ

6章　ダム調査司令

砂漠の村『テムゾ』、そこに流れ込む『エメラルド川』。突如としてその川の水の流れが涸れてしまった。魔物の手によって水源であるパンバン山脈の湖『サファイア』とエメラルド川のあいだに悪しきダムが設けられたためである。サファイア湖に向かい、悪しきダムを破壊して村人を救うのだ！

ボスはどこにいるんだろうか？

7章　ゾンビ伝説

ライナーク王国の東のはずれ、墓守りの村『ソドム』。この辺境の村で最近奇妙な事件が起きている。満月の夜になると死者が墓から這い出して村人を襲うらしいのだ。村人たちは夜になると家に閉じこもり、見えない影に恐怖している。リイムよ、どうか、この呪われし村を救ってやってはくれまいか？

お墓はなるべく早く壊すんだ！

8章　へっぽこ魔導士

まばゆい閃光とともに街が消えた。それはライナーク王国の中でも、鉄壁の防御を誇ったシャルナの街だった。ゲザガインが遣わした、たった一人の魔導士のためにシャルナは壊滅してしまったのだ。シャルナを襲った魔導士はバルナの村に向かったらしい。なんとしてもあの魔導士を食い止めねばならぬ…。

魔法使いを倒すのがポイント

9章　魔の島へ飛べ！

ライナークの西、小さな島が寄り集まっているマイア諸島にも、ついにゲザガインの魔の手が伸びた。マイア諸島の島と島をつなぐ桟橋が魔物に破壊されてしまい、島は壊滅状態になっている。リイムよ、島の人の助けを借りて、マイア諸島を魔物の手から取り戻してはくれまいか。

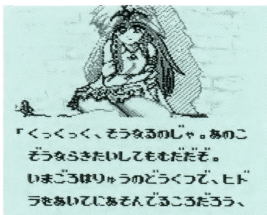
⇧どうやって橋をかけるのだろう

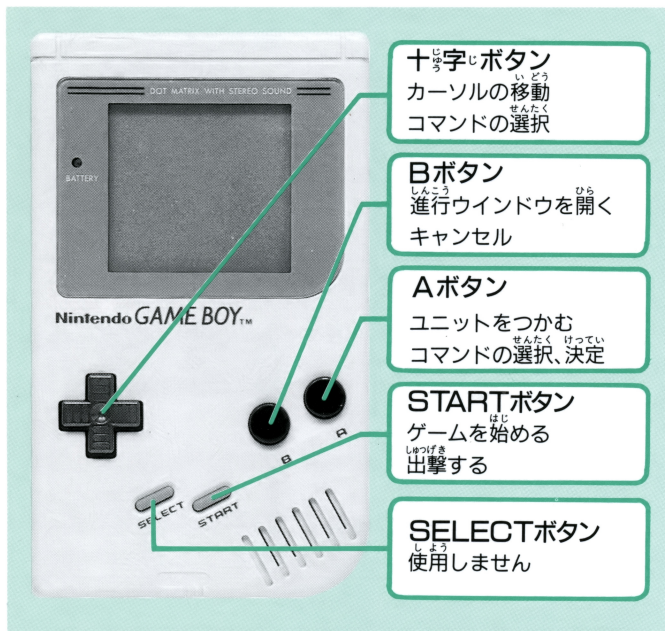
10章　魔獣の要塞

永年の探索により、ついにやつら魔物のライナーク侵攻の拠点になっている要塞が発見された。この要塞を攻略し、魔物軍の司令官を倒してしまえば、やつらの侵攻をくいとめることができるであろう。勝利は目の前に見えてきた。リイムよ、辛い任務だとは思うが、これが最後の戦いとなろう。頼んだぞ。

⇧いよいよ難攻不落の要塞だ！

そして…

このあとは内緒にして、プレイして楽しんでもらいましょう。いったいライナーク王国はどうなったのでしょうか？　リイムは魔物軍を全滅させたのでしょうか？　ライム姫は？　ゲザガインは？　どきどきしながら進んでいきましょう。息もつかせぬ展開が、あなたを待ちかまえています。

⇧かわいいライム姫はどこに？

コントロールーラーの使い方

なお、電源を入れるときには、なるべくボタンを押していないようにしてください。動作が不安定になることがあります。

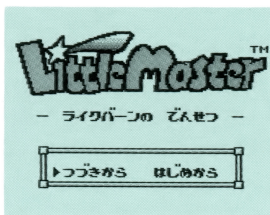
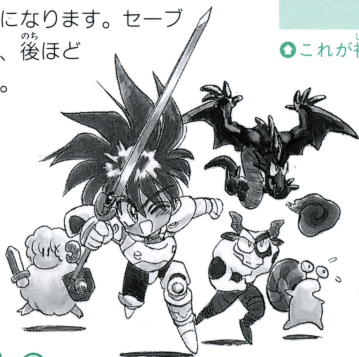
ポイント①

一度電源を切ったときは、5秒位たってからもう一度電源を入れるようにしてください。急なON・OFFによって、データが消えたりすることがあります。

ゲームを始める前に

電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。

初めてゲームをするとき

初めてゲームを始めるときは、『はじめから』、2回目以降にゲームを始めるときは、『つづきから』を選択してください。初めてゲームを始めるときは、『つづきから』を選択してもゲームは始まりません。一度セーブすると『つづきから』が選択できるようになります。セーブについては、後ほど説明します。

これが初期画面だ！

ポイント②

リトルマスターは一人で遊ぶゲームなので、セーブは一ヵ所しかできません。セーブする場所を間違えてしまうと、元には戻らないので、セーブするときはきちんと確認してセーブしましょう。

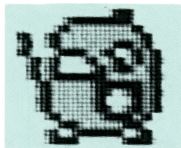
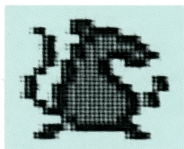
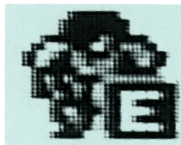
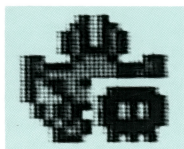
戦いのルール

勇者軍と魔物軍

勇者『リイム』が率いる勇者軍は、画面では左を向いて白っぽい色に、魔導士『ゲザガイン』率いる魔物軍は、右を向いて黒っぽい色で表示されています。このマップ上に見えているひとりひとりを、敵味方ともユニットと呼びます。

また、ターンで行動を終えたユニットは、右下に『E』マークが表示され、表示されると次のターンまで行動できません。

右下にドクロマークがついているのが、そのシナリオの魔物軍のボスです。

この白っぽくて左を向いているのが勇者軍だ！

右を向いて黒っぽく見えるのが魔物軍

ターンが終わると右下にEのマークがつく

右下にドクロのマークがついているのがボスだ

1つのストーリーで勝利を得るには？

そのシナリオの魔物軍のボス（右下にドクロマークがついている）を倒すと、勇者軍が勝利を収めたことになり、次のシナリオへと進むことができます。

ただし、ボスは最初から表示されていないシナリオもあるので、王様のお話や村の人の話などを聞いてシナリオを進めていってください。

⬆これで1面が終わった

ターンについて

攻撃できる順番のことをターンといいます。

すべてのシナリオで、ターンは勇者軍から始まります。ターンの間、あなたは自分のユニットに移動や攻撃などの指示を与えることができます。ただし、1ターンの間に同じユニットに2つ以上の指示を与えることはできません。1つの指示を実行し終わったユニットは右下に『E』マークを表示し、次の自軍のターンまで行動がとれなくなります。

あなたがユニットに指示を与え終わったら、魔物軍にターンを回しましょう。（Bボタンを押して『おわり』を選択すると魔物軍のターンになります。）魔物軍のターンが終わると、『E』マークが消えて、もう1度あなたにターンが返ってきます。

こうしてターンが繰り返されて、戦いは進んでいくのです。

また、ターンの間、相手は移動することができません。たとえば、魔物軍のターンの間であれば、勇者軍のユニットは移動することができないので、攻撃をしかけられても同じ場所で防戦するしかないのです。勇者軍のターンの間は、この条件が逆になります。失敗しないように次の魔物軍のターンまでよく読んで、効率的に戦闘を行っていきましょう。

さあ出撃だ!!

『はじめから』を選択すると、画面にはライナーク王国の国王、リチャード三世が現れます。王様の話しをよく聞いてゲームを進めていきましょう。

画面の右下に三角形が点滅しているときは、次の画面があることを示しています。Aボタンを押すと進んでいきます。

王様が困った顔をしているね

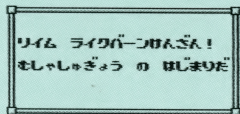
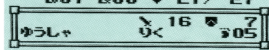
シナリオガイド

次に出てくるのが、『シナリオガイド』画面です。この画面では、簡単な説明とともに、そのシナリオを選択するかどうかを決定します。

一度終わらせたシナリオをもう一度やるときなどに、シナリオの内容がわかるので便利です。

これがシナリオセレクト画面

ユニット選択

勇者軍の仲間の状態を表示する画面です。画面の見かたについては25ページを参照してください。初めは5人で始まった勇者軍も、戦闘していくうちに人数が増えていきます。一つのシナリオに参加できるのは7人までなので、この画面を見ながら戦闘人員を決定してください。

始めてすぐはレベル1だ

ユニットセレクト

登場させるユニットを選びます。ストリーの初めに5人でスタートした勇者軍も、あなたがゲームをうまく進めていくとだんだんと増えていくはずです。しかし、残念ながら、1つのシナリオには7つのユニットしか登場させることができません。そのため、そのシナリオに入る前にあなたが勇者軍の中からユニットを選択するわけです。そのシナリオの地形や、敵ユニットの種類を十分把握してから登場ユニットを決定していきましょう。

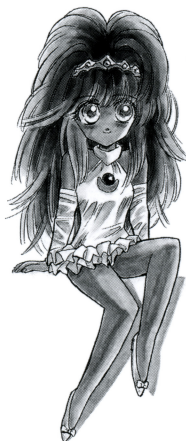
選択は、Aボタンで行います。名前の左側に剣のマークが表示されているのが選択されたユニットです。Aボタンを押すたびに、剣のマークがついたり消えたりするので、登場させたいユニットだけに剣のマークをつけて、スタートボタンを押すとシナリオの開始です。また、勇者にカーソルを合わせてAボタンをおしてもスタートすることができます。ただし、リイムを勇者軍からはずすことはできません。

勇者軍は、16ユニットまで増やせますが、上に書いたとおり1度の戦闘には7ユニットまでしか参加できないので、なるべく合体などをして1つ1つのユニットを強くしていった方が有利に戦えます。

ゆうしゃぐんを えらんでください。
リイム L01 E33 ♥ 48/ 48
モーモー L01 E15 ♥ 45/ 45
ウール キッド L01 E16 ♥ 32/ 32
モック エース L01 E16 ♥ 27/ 27
しゅつげきしますか ▶はい いいえ

Aボタンで出撃だ！

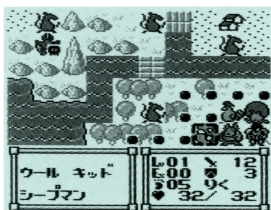
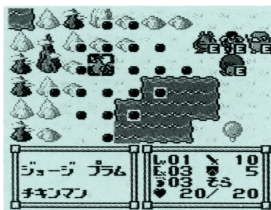
ゆうしゃぐんを えらんでください。
リイム L01 E33 ♥ 48/ 48
▶ モーモー L01 E15 ♥ 45/ 45
ウール キッド L01 E16 ♥ 32/ 32
モック エース L01 E16 ♥ 27/ 27
ミノタウロス 18 5 りく 07

モーモーが戦闘からはずれた

戦闘方法を覚えよう

戦いは、あなたがユニットへ指示を与えることから始まります。ユニットはあなたの指示どおり行動していきます。状況をよく判断して、的確な指示を出しましょう。

ユニットをつかむ

勇者軍のユニットをつかむと歩けるところが、●で表示され、そこまで移動させることができます。(この歩ける距離については、後の項で説明します)。移動するときには、ユニットの属性によって、陸だけを移動できるもの、陸と海を移動できるもの、空を飛ぶのでどこでも行けるものなどに分かれます。また、味方は飛び越して移動できますが、敵は飛び越せません。つまり、敵に囲まれてしまったら、その場所から動くことはできません。また、一度動かしてしまうとキャンセルはききません。よく考えて、行動してください。

移動したい場所にカーソルを合わせてAボタンを押せば、ユニットはその場所に移動していきます。移動が終わると、そのときの条件によっていくつかのコマンドが表示され、ユニットはあなたの指示を待ちます。移動後のユニットは、右下に『E』マークを表示します。

行けるところが●で表示された

空を飛べればどこでもいける

敵を選ぶと情報が表示される

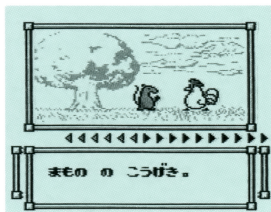
攻撃する

移動したとき攻撃範囲内に敵ユニットがいると、攻撃できます。直接攻撃のユニットならば、敵と隣合った場合、間接攻撃ができるユニットならば、ひとマスはなれていても攻撃ができます。

ウインドウに『こうげきできます　どうしますか』と出るので、『攻撃』か『待機』かをAボタンで選んでください。攻撃を選ぶと戦闘が始まり、待機を選ぶと戦闘せずにその場に待機します。戦闘を選択すると、『こうげきする　まものをえらんでください』と出るので、攻撃したい敵ユニットにカーソルを合わせてAボタンで決定してください。画面は戦闘シーンへと切り替わり、敵ユニットとの闘いが始まります。

先に攻撃をしかけた方から攻撃を行い、次に敵ユニットの反撃となります。間接攻撃の場合は、敵ユニットも間接攻撃ができなければ、こちらの攻撃だけで終わります。

隣合わせになると戦闘が始まる

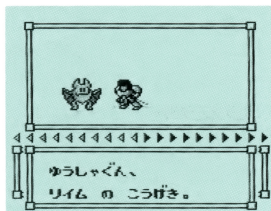
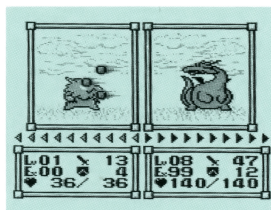
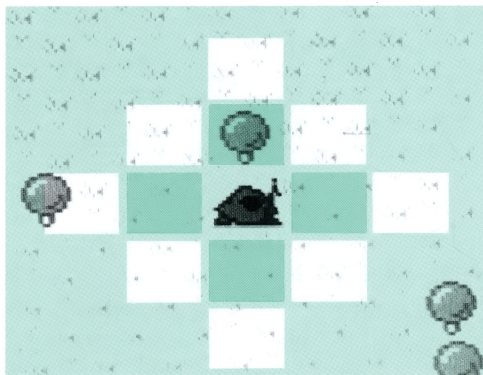
まず勇者軍の攻撃だ！

そして、魔物軍の反撃！

ポイント③

戦闘を長いあいだ行っていると、アニメーションする戦闘シーンが遅く感じられてきます。こんなときは、戦闘中にAボタンを押しっぱなしにしておくと、戦闘がスピードアップされます。

直接攻撃と間接攻撃

勇者軍、魔物軍とも、ユニットによって間接攻撃ができるものがいます。間接攻撃ができるユニットは、攻撃する敵ユニットからカーソルを2コマ動かしたところから攻撃ができます。敵との間に壁や山岳などがあっても関係なく攻撃できるので便利です。このとき、敵ユニットが間接攻撃できなければ、自分の攻撃だけで終わります。ただし間接攻撃は、直接攻撃よりヒットポイント、命中率などが低いので、よく考えて攻撃してください。

間接攻撃できるユニットは、そのユニットをつまんだときに出る右下の戦闘能力のウインドウの『りく、うみ、そら』と表示されている右側に●があります。

これは普通の直接攻撃

間接攻撃だと線がはいる

図の濃いところが、直接攻撃ができる場所、薄いところが、間接攻撃ができる場所

必殺の一撃

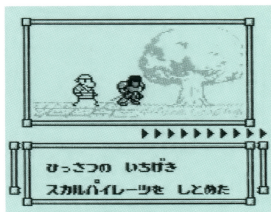
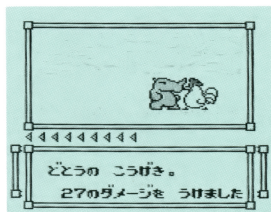
そのほかの特殊な攻撃として、『かいしんのいちげき』と『ひっさつのいちげき』があります。

『かいしんのいちげき』は普通の攻撃の3倍以上のダメージを敵に与えるもので、なかなか有効です。種族によって出やすかったり、レベルが上がると出やすくなります。

『ひっさつのいちげき』は言葉どおり、一撃で敵を倒してしまう、ものすごい攻撃です。なかなか出ませんが、比較的勇者に出やすいようです。

ただし、敵にも同じような攻撃があります。それが、『どとうのこうげき』と『つうこんのこうげき』です。

『どとうのこうげき』は『かいしんのいちげき』とおなじ効果がある恐ろしい攻撃です。

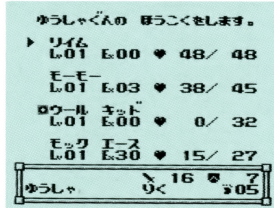
また、『つうこんのいちげき』は1発で倒されてしまうので、強烈なダメージがあります。なるべくこまめにセーブして、『つうこんのいちげき』を受けてもダメージが小さくてすむようにしておくのがいいでしょう。

勇者の必殺の一撃だ！

ががーん！　どとうの攻撃だ

進行ウインドウ

ゲーム中にBボタンを押すと開くウインドウが進行ウインドウです。ターンやゲームを終わったり、セーブしたり、進行状況を把握したり、ゲームを進めるのに重要な4つのコマンドが表示されています。1つ1つについて説明していきましょう。

Bボタンでウインドウが開く

ほうこく

このコマンドを選択すると、マップ画面で闘っている勇者軍全ユニットの簡単なデータが一覧表になって現れます。十字キーの上下でユニット選択、報告画面から戻るときは、AボタンかBボタンを押してください。名前の左についている印は、『E』がターンが終了したユニット、■が退却中のユニットです。

これが報告画面

たいきゃく

ゲームの途中で、そのシナリオから退却するときに使います。経験値などは、そのまま残りますが、またそのシナリオを初めから行わなくてはいけません。

勇者軍のユニットが敵に倒されて退却してしまったときなどの他には、なるべく退却はしないほうがいいようです。

はいを選択すると退却だ

おわり

あなたが必要と思うユニットに指示を与え終わったら、このコマンドでターンを終了し敵に攻撃権を渡します。敵のターンが終わったときは、画面上のユニットから『E』マークが消え、自動的に自分のターンになります。

おわりを選択して敵のターンへ

セーブ

そこまでの内容をセーブします。

セーブはいつでもできますが、1つしか記録できません。間違えてセーブしないように注意してください。セーブしたデータで遊ぶときは、初めのタイトルが出ている画面で、『つづきから』を選択してください。セーブしたときと全く同じ状態から遊ぶことができます。

セーブはいつでもできる

ポイント④

『おわり』を選択しても、確認のメッセージなどはなく、魔物軍のターンになってしまいます。ボタン操作を間違えてターンの途中でターンを終わらせないよう注意してください。

レベルアップ

経験値

　敵の魔物と戦うと、経験値が得られます。経験値は、戦ったときに相手に与えたダメージが大きいほど大きくなります。また、魔物を倒したときにはより大きな経験値が得られます。経験値が100になるごとにレベルが1あがり、攻撃力、体力などの各数値がアップします。各ユニットのレベルの最高値は8で、それ以上は上がりません。レベルアップをすることを考えると、戦闘時にどの仲間を闘わせて経験値を上げるか、問題になってきますね。

戦闘で経験値が得られる

やった！　レベルアップだ！

レベルと合体

　レベルが上がればユニットが強くなっていくわけですが、それには限界があります。やはり『レベル8・マウスマン』より『レベル1・ドラゴン』のほうが強いのです。そのため、敵を倒して経験値を得てレベルを上げることとともに、仲間が増えてきたら、合体してレベルを上げることも重要です。合体でしか生まれない強い種族もいるのでなおさらです。
　なお、合体については、22ページを参照してください。

体力について

体力回復

ユニットは、魔方陣（丸の中に星が書いてあるもの）の上に乗ると体力が最大値に回復します。ただし、魔方陣のなかには使用回数の決まっているものもあり、それを過ぎると壊れて荒れ地になってしまいます。また、ユニットが魔方陣の上で戦闘を行い、倒されてしまうと、やはり魔方陣は壊れて荒れ地になってしまいます。

そのほかに、なにも指示を与えないユニットが１ターン終えると、体力が少し回復します。

丸に星が魔方陣だ

上に乗ると体力が回復する

体力が0になったら…

勇者軍のユニットが、戦闘中に体力が0になってしまったら、そのユニットは力尽きて退却します。死んでしまって、いなくなることはありませんが、せっかく上げたレベルが１に戻ってしまいます。このとき報告画面を見ると、退却したマークの黒い四角が、名前の左についています。

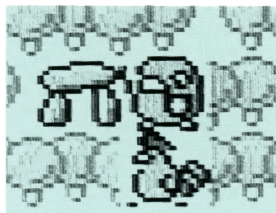
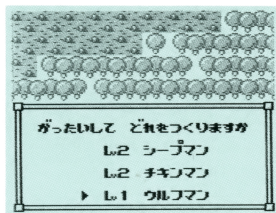
また、勇者リイムの体が0になったときは、全部のユニットが強制的にそのシナリオから退却させせられてしまいます。

しまった！　退却だ

合体

　リトルマスターでは、仲間の魔物を合体させてより強くすることができます。合体には2種類あって、種族はそのままでレベルを上げる場合と、合体して違う種族になる場合があります。合体しないと生まれない種族もいるので、戦略上とても重要です。強い種族は、合体していかないと生まれないわけです。どの仲間と仲間を合体すると、どんな魔物に変化するかは試してください。

　ただし、合体できない仲間もいるので注意してください。当然、リイムなどは合体できません。

　合体は、神殿(石が組んであるところ)で行います。

ここが、合体の神殿だ！

さて、何になろうかな？

魔法のつぼでブクブクっと合体するんだ！

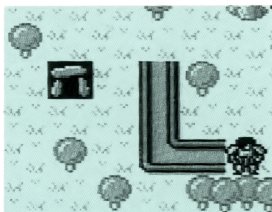
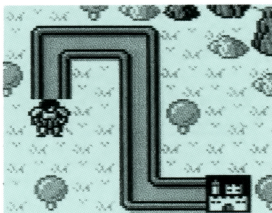
シナリオクリア

1面クリアだ!!

シナリオ１のボスを倒すと、１面クリアです。結構重要なことですが、どのシナリオでもボスを倒せば、ほかの魔物を倒さなくてもシナリオクリアになります。ただし、経験値を稼いでおいたほうがいいので、やはり全部の魔物を倒していったほうが効率的です。

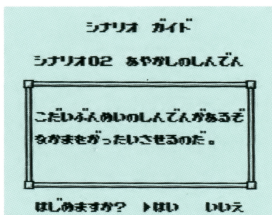
ボスを倒すとメインマップ上の道が伸びて、シナリオ2につながっていきます。ただし、もう一度シナリオ１をやることもできます。経験値を稼いでレベルアップするのもいいかもしれないですね。

そしてシナリオ2へ

王様がまた助けてくれと言いだして、シナリオ2が始まります。こうやってボスを倒して魔物軍を追い詰めていくうちに、ゲザガインの謎などが解明されてくるわけです。シナリオ2には合体の神殿もあり、魔物軍も空を飛ぶ魔物もいてなかなかてごわいので、魔方陣をうまく利用して体力を回復していきましょう。

⬆グイグイっと道が伸びて…

⬆シナリオ２につながった

⬆さあ、やっとシナリオ２だ

各画面のみかた

リトルマスターは、基本ウインドウ、進行ウインドウなど数多くのウインドウが開かれてゲームが進行していきます。ウインドウを正しく見ることも的確な戦略を練る上で重要です。ここでは、各ウインドウのみかたを説明していきましょう。

基本ウインドウ

1味方の名前

敵だと、てきユニットと表示

2ユニットの種族

3レベル

8までUP

4経験値

99までUP

5移動能力

何歩歩けるかの歩数

6戦闘力

大きいほど強い

7防御力

大きいほど強い

8属性

りくは陸だけ、うみは陸と海、そらはどこでも移動できる。この横に●があるユニットは、間接攻撃ができる

9体力

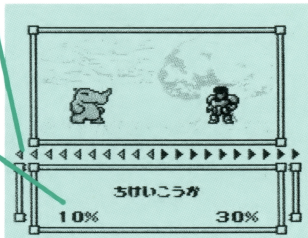
左が現在値、右が最大値

戦闘画面

体力ゲージ

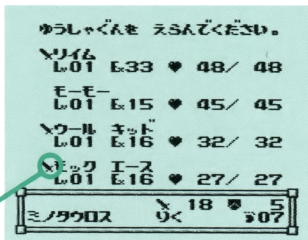
ある程度のめやすとしての体力ゲージ。各ユニットの最大値が最大ゲージになっている

ウインドウ

戦闘時のパラメーターを表示する。地形効果については、30ページを参照。

ユニットセレクト画面

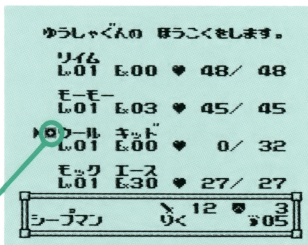
各シナリオに参加するユニットを選択する。名前の左側に剣のマークがついているユニットが、戦闘に参加するユニット。各パラメーターの見かたは、基本ウインドウと同じ。

戦闘参加マーク

ゆうしゃぐんを えらんでください。
リイム
L01 E33 ♥ 48/ 48
モーモー
L01 E15 ♥ 45/ 45
ウール キッド
L01 E16 ♥ 32/ 32
モック エース
L01 E16 ♥ 27/ 27
ミノタウロス りく 18 5 07

報告画面

戦闘中に勇者軍の状態を表示する画面。各パラメーターの見かたは、基本ウインドウと同じ。敵に倒されて退却したユニットには、名前の左側に黒い四角がつく。

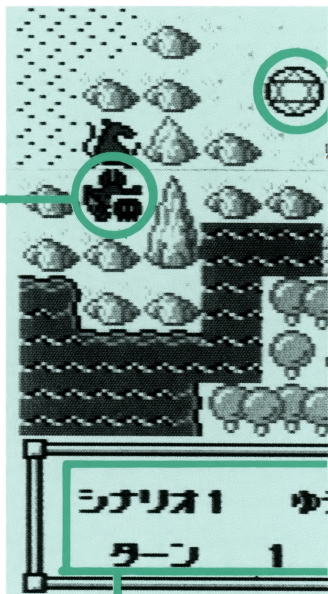
退却中のマーク

ゆうしゃぐんの ほうこくをします。
リイム
L01 E00 ♥ 48/ 48
モーモー
L01 E03 ♥ 45/ 45
ウール キッド
L01 E00 ♥ 0/ 32
モック エース
L01 E30 ♥ 27/ 27
シープマン りく 12 3 05

シナリオ1をプレイしてみよう

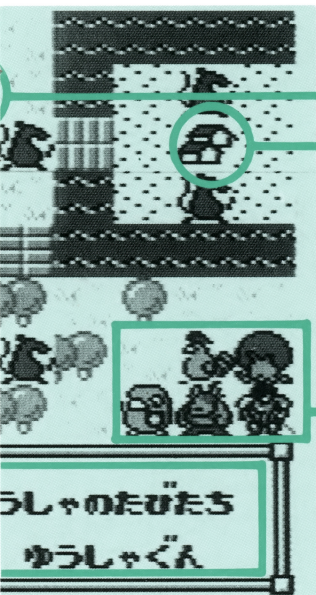
シナリオ1は、基本的な動作を覚えながら敵を倒していくストーリーになっています。ここでは、基本的な戦い方を示してみましょう。

まず、味方の勇者軍と敵の魔物軍のそれぞれのユニットにカーソルをあてて、Aボタンを押してユニットの能力を見てみましょう。そうすると、敵では左上のマウスマンだけがレベル3で強いことなどがわかってきます。

魔物軍のボス

左下にドクロのマークがついているのが、魔物軍のボス。このボスを倒せば1面クリアなのだが、急がずにほかのマウスマンも全滅させてから倒すようにしよう。ボスは逃げないから体力を回復してからゆっくり倒そう。

メッセージウインドウ

いろいろな情報をくれるメッセージウインドウ。普通のときは、シナリオの位置とターン数を表示している。ユニットをクリックすると、そのユニットの情報を表示する。戦闘開始時には、敵の魔物を選択するのに使用する。戦闘時には地形効果が表示されたり、どちらが攻撃しているかの表示や、経験値、レベルアップもここでわかる。村にはいったときは、ここに村人の話が表示されるので、注意して見よう。

魔方陣

この魔方陣の上にユニットが乗ると、自動的に体力が最大値に回復する。敵のボスと戦う前には、体力を戻しておこう。

村

各マップにはいろいろな村が点在する。村に行くといろいろな情報をくれたり、仲間になってくれる村人がいたりするので、必ず立ち寄ろう。

勇者軍

戦闘開始時の勇者軍は５人。リイムとモーモー、それにシープマンは陸しか行動できない。チキンマンは空を飛べるし、トレントは間接攻撃ができるので、有効の活用しよう。

橋が一つしかかかっていないので、陸しか行動できないユニットはそこで詰まってしまいます。だからまず、モーモーを橋の手前に動かしてマウスマンと戦い、その後シープマンで同じマウスマンを倒すといいでしょう。勇者は橋の方に移動していきましょう。村のそばにいるマウスマンは、チキンマンとトレントでやっつけにいきます。橋の向こうのマウスマンを倒したら、ボスは勇者とモーモーにまかせて、後の3ユニットで村のまわりのマウスマンを倒してから、村に立ち寄りましょう。魔方陣を使ってからボスを倒しにいけば、簡単にやっつけられるはずです。

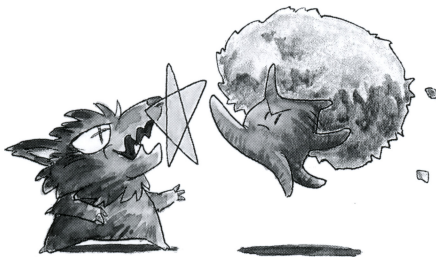
戦いのヒント

効率的な戦闘

リトルマスターでは、戦闘をして経験値を得てレベルを上げるシステムになっているので、どう戦闘するかでレベルの上がり方が違ってきます。一番経験値が高いのは敵を倒したときなので、例えばシープマンに経験値を稼がせたかったら、モーモーに敵の体力が一桁になるまで殴らせてから、シープマンで戦えばいいわけです。勇者とモーモーは合体できないこともあって、レベルが上がりやすいので、こんなテクニックを使って他のユニットのレベルを上げてやるのは、有効な手段です。

いき詰まってしまった

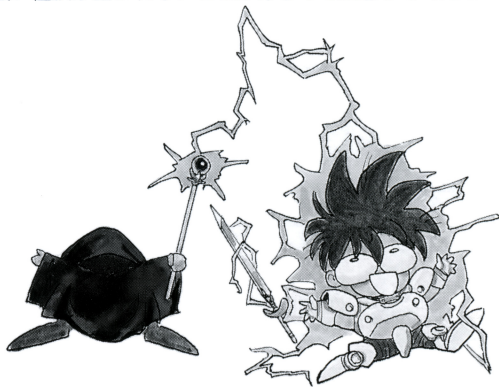
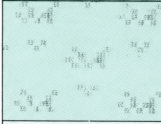
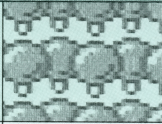
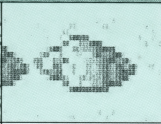
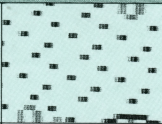
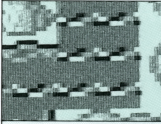
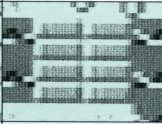
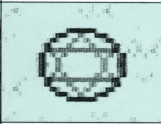
何にもやることが無くなってしまうことはないはずですが、もしそうなってしまったら、まず王様の言葉と、村人の言葉を思い出してみましょう。何かの手掛かりになると思います。また、『おわり』を選んで敵にターンを廻してみると何かイベントが起こるかもしれません。

また、敵に4方向を囲まれてしまうと、どれかの敵を倒さないとそこから動けなくなってしまいます。村からの攻撃はできないので、村で囲まれたらおしまいです。慎重に行動しましょう。

先に進めない

敵の魔物が強くて倒されてしまい、何回やっても先に進めなくなるかもしれません。これは、一度ユニットが倒されてしまうと、レベルが１に戻ってしまうので、弱くなってしまっているからです。こんなときは、もう一度シナリオ１や２に出撃して、経験値を得てレベルを上げるか、合体してレベルを上げるかしてやれば大丈夫です。だいたい出てくる魔物のレベルと同じ位のレベルが勇者にあれば、そのシナリオはクリアできるはずです。がんばってください。

間違って合体してしまった

合体の神殿で、一度合体させてしまうともう元には戻れません。間違えて合体させてしまったり、合体したら弱い種族になってしまったらシクシクしてしまいますね。こんなことがないように、合体する前には必ずセーブをしておきましょう。セーブしてあれば、気に入らないときには電源を切ってもう一度合体させてやればOKですね。

また、合体して強い種族にしていくわけですが、途中で弱い種族にしか合体できないときがあります。こんなときでも合体させておかないと、その後の強い種族が生まれないことがあるので注意してください。

地形について

地形によって、移動できる範囲が変わるだけでなく、防御の効果も変わってきます。すぐれた戦術をたてるには、地形が闘いにどのような影響を与えるかをしっかりと把握していなければなりません。

基本ウインドウの中に足のマークがあって、それが移動できる歩数だという話は24ページに書きましたが、地形によって、1マス移動するのに必要な歩数が違います。例えば、勇者は草原だったら5マス歩けますが、砂漠だと2マスしか歩けません。地形によって差ができるわけです。ただし、空を飛べるユニットは、地形に関係なく歩数分移動できます。

また、地形によって防御力にも差があり、下表の数値のパーセント分、防御力がアップします。敵も同じようにアップするので、戦闘時には注意してください。

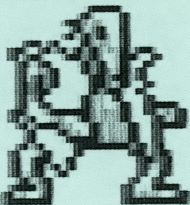
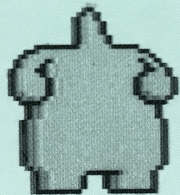
地形効果の違い

草原	森林	丘	砂漠
……………1	……………2	……………3	……………2
……………10	……………30	……………50	……………0

海・川	橋	魔方陣	山岳
……………2	……………1	……………1	……………1
……………40	……………10	……………10	……………0

地形	歩数	防御
神殿	1	10
床	1	10
柱	1	10
壁	侵入不可	—
門	1	30
村	1	10
ワープパネル	1	10
炎	4	0
クレーター	2	30
荒地	2	40
切り株	1	10
水中山	1	0
高山	侵入不可	—
サボテン	2	30
墓	1	10

（足のアイコン）は、その地形を移動するのに必要な歩数
（盾のアイコン）は、戦闘時の防御力のアップ分の%

主なモンスター一覧

魔王ゲザガインがひきいる魔物軍の魔物は、ゲザガインの魔力で変身してしまった生き物たちです。魔物の種族によって、足が速いとか、攻撃力が強いとか、魔法で攻撃してくるとか、火の球を吐くとか、いろいろ特徴があるから、戦闘方法を考えないといけません。

魔物軍のうち代表的な魔物をいくつか紹介します。表の見方は、剣のマークは攻撃力、盾は防御力、足跡は移動距離、ハートは体力を表す数字です。

ゾンビ

11 …………4

…………5 …………25

死体がお墓からよみがえった魔物。お墓の中から出てくるので、早くお墓を破壊しないと、あとからあとからどんどん出てくる。ゾンビよりもお墓を先に壊したほうがいい。

ゴーレム

…………12

巨大な石像に魔法で生命を吹き込んだ魔物。防御力が高いので倒しにくいのだが、攻撃力もないので楽に戦える。ただ、痛恨の一撃をしかけてくるので要注意。

ウルフマン

 …………5

…………4

月などとは無関係に変身しっぱなしの狼男。鋭い爪と、牙で攻撃してくる。攻撃力、防御力とも高くバランスもいいので、レベルが高いと、結構強敵だ！

まほうつかい

16	3
3	22

ゲザガインから魔力を分けてもらった魔導士。足は遅いのだが、間接攻撃をしかけてくるので、油断していると手痛い目にあってしまう。

バットマン

10	4
2	28

バンパイアの忠実なしもべ。空を飛べるので遠くにいると思っていてもすぐ近付いて攻撃してくる。そのくせ、体力が少なくなると魔方陣に逃げていくんだ。

サイマン

14	5
6	32

まっすぐ突き進むだけの攻撃だが、威力は絶大だ。攻防共に優れた万能型の戦士。1匹でも手ごわいが、まとまってこられると倒しにくい。

ガーゴイル

悪魔族の戦士。長い舌を伸ばして攻撃してくる。足が速いのですぐ近付いてくるから要注意。体力もあるので倒しづらい。まとまってやっつけよう。

サイクロプス

1つ目の巨人。大きな鉄球を投げてくる。間接攻撃ができるので、油断していると痛い目にあう。攻撃力も強いので、なるべくなら戦いたくない相手だ。

ドラゴン

見掛けはカワイイが、絶大な攻撃力を持っている。間接攻撃で、火の球を吐いてくるがとても痛い。体力もあるので倒しにくいし、魔物軍でも最強の敵だ。

冒険の記録をつけよう！

MEMO